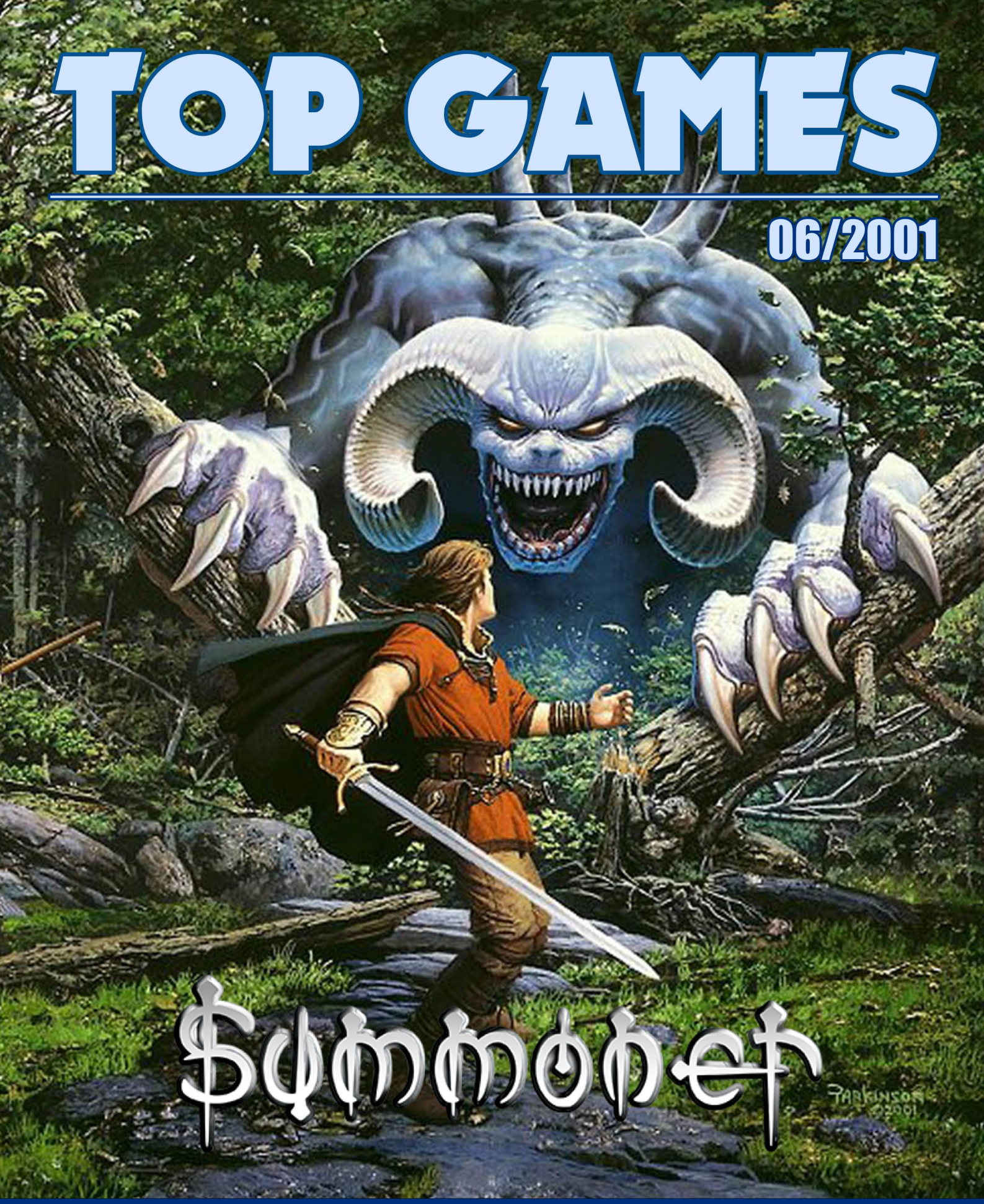
TOP GAMES

06/2001



Summoner | Settlers 4 | Tribes 2 | Aquanox
Soldier of Fortune 2 | Baldur's Gate II: ToB

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

Сергей

Боян

Иван

Aquanox

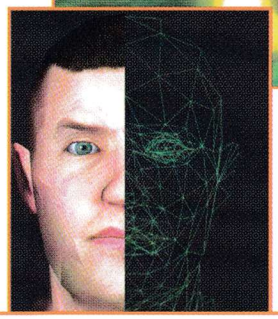
Massive Development

Един добър боен симулатор и групички от хора, които се избиват взаимно. Разнообразие от пушкала. Да ги очакваме през тази есен. Информира *Сергей Ганчев*.

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Raven Software

Продължение на Soldier of Fortune, един от най-бруталните и прославени 3D екшъни, забранен в Канада. До края на годината трябва да се е появило на пазара, прогнозира *Сергей Ганчев*.



месечно приложение на сп.Computer за игри

TOP GAMES

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Interplay/Bioware/Black Isle

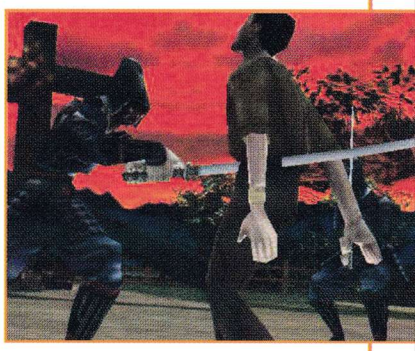
Неотдавна от Bioware обявиха, че разработват допълнение към Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Макар и Baldur's Gate II: Throne of Bhaal да не е продължение на миналогодишния хит, допълнението ще завърши историята за сина на бога на убийствата (Lord of Murder) - Bhaal. Предварителен поглед на *Боян Иванов*.

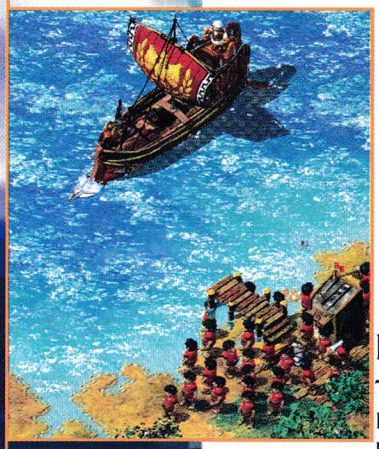
брой 6/2001
CD изненади

Summoner

Volition

Едно от най-важните събития през последните години според *Боян Иванов* е завръщането на ролевите игри. Като голям фен на RPG-тата той е много щастлив от този развой на събитията и за пореден път представя една от най-новите ролеви игри - Summoner.
За тази цел той пое ролята на главния герой - момчето с белега, и влезе в бой с какви ли не силни противнии.





Settlers 4

Blue Byte

Ето и четвърта част на легендарната игра Settlers. Малките човечета се завръщат за пореден път, готови да превземат света. Този път обаче срещу тях ще се изправи зловещото тъмно племе, предвождано от бога Marbus, който е готов на всичко, за да превърне земята в пустош. Ще съберете ли смелост да му се противопоставите? Ще последвате ли примера на *Иван Димитров*, като се хвърлите в опасната игра на живот и смърт? Решавайте!

Kohan - The immortal sovereigns

Time Gate/Strategy First

Kohan The Immortal Sovereigns - малка симпатична стратегия с приятна атмосфера и качествено изпълнение, чиято история напомня на Епизод I на Междузвездни войни.
Според *Сергей Ганчев* тази игра е дори една от най-добрите RTS, които е виждал.
След като я тества, той отсече: „Действието е страхотно".

Tribes 2

Dynamix / Sierra

Един забавен първокачествен 3D екшън! Сред разнообразна природа от умерени зелени хълмчета и огнени реки от разтопен волфрам в далечното бъдеще се водят битки. Естествено!
Оръжията в тази игра са големи, опасни и смъртоносни.
Сергей Ганчев разказва как се е справил с тях.

Aquanox

Massive Development

***Излиза**: есен 2001*

Сергей Ганчев

Хубавите симулатори с елементи на фантастика не са никак малко. Те обикновено ни отвяват на хиляди, милиони километри във времето и пространството. А такива, чието действие се развива на родната планета, са значително по-малко. За радост на феновете компанията Massive Development обяви финалния етап на най-новата си разработка – Aquanox. Играта представлява добър боен симулатор. Действието се развива на земята, при това под световния океан. Сценарият на Aquanox е тривиален – групички враждуващи хора се избиват взаимно. Изпълнението обаче ще е страхотно. Така поне „обещават" публикуваните в Интернет картинки. Симулаторът е разработен специално за новата карта GeForce 3. Двигателят на играта е собствено производство на Massive Development. За съжаление високото качество на картината означава доста високи хардуерни изисквания. Не се изненадвате, нали? Предвижда се и много качествен звук. Според обещанията той ще съчетава всички възможни глезотии, появили се през последните години

Подводниците, които ще могат да се управляват, са девет. Въоръжението им ще бъде избираемо. В арсенала присъстват всевъзможни пушкала – от допотопни торпеда до последни плазмени оръдия. Авторите са се погрижили разнообразието да е голямо. Допълнителни трудности ще бъдат създавани от много морски течения и обитатели.

Както и да е. Ако всичко върви по план, играта ще трябва да е готова до началото на есента. Би било хубаво разработчиците да не изоставят сериозно с производствените си срокове. Тази година качествените симулатори определено няма да бъдат кой знае колко и би било наистина жалко, ако премиерата на Aquanox бъде отложена за следващата година.

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Raven Software

Излиза: есен 2001

Сергей Ганчев

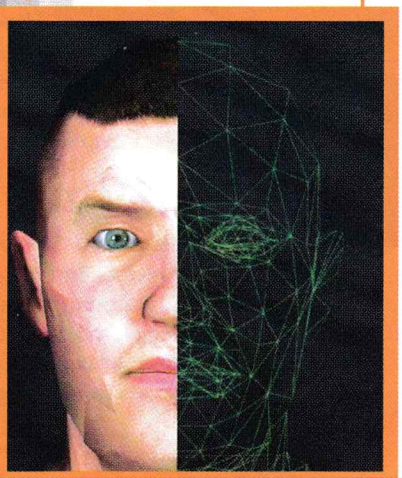
Soldier of Fortune е един от най-брутални и прославени 3D екшъни. Високата степен на реализъм, съчетана с умопомрачаващи за времето си графики, плени не един запален геймър. Същевременно играта беше, а и все още е толкова кървава, че властите в Канада я поставиха под запор... И ето след броени години излиза новината за продължение на това така прекрасно произведение. Raven Software са започнали и почти са приключили работата по SoF 2. Играта се очаква до края на годината. Ако поне половината от предварителните обещания са верни, новата 3D пуцалка ще се окаже нещо ужасяващо приятно.

Двигателят, който ще се използва, е взет от Quake 3 Team Arena. Добавени са някои малки допълнения, които ще направят графиките сравнително по-добри.

Много характерно за SoF беше точността на попаденията. А поведението, кръвта и т.н. на всеки от персонажите зависи основно от количеството олово, което е поето от него. Втората част на играта допълва системата и осигурява по-стабилен контрол върху нараняванията.

Сценарият на SoF 2 е свързан с добре познатите герои от първата част. Действието ще се води из цялото земно кълбо – от Камчатка през Хонг конг, та чак до Колумбия. Лошите ще представляват отряд терористи, решили да крадат смъртоносни количества оръжие.

Е, явно тази година ще се наситим на хубави 3D екшъни. Дано поне дългоочакваните заглавия като Duke Nukem Forever, SoF 2 и Unreal 2 се появят в интервал поне от месец, защото би било твърде жалко, ако се наложи някоя от тях да бъде игнорирана за сметка на другите.



Боян Иванов

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

Interplay/Bioware/Black Isle

Неотдавна от Bioware обявиха, че разработват допълнение към Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Макар и Baldur's Gate II: Throne of Bhaal да не е продължение на миналогодишния хит, допълнението ще завърши историята за сина на бога на убийствата (Lord of Murder) – Bhaal. От Bioware обещават последната част на Baldur's Gate да е всичко, което фенове желаят и според досегашната информация наистина изглежда, че ще е така. Допълнението ще предлага още 40 часа игра, което е доста (Summoner е около 35 игрови часа).Преди да сте завършили Shadows of Amn ще можете да посетите една от местностите, наречена Watcher's Keep, които Throne of Bhaal добавя към играта. След края на втората част допълнението ще ви прехвърли в градчето Saradush, което е обсадено от „децата на Баал". Според неофициална информация ще можете да посетите и един от най-известните градове в Forgoten Relms – Tyr.

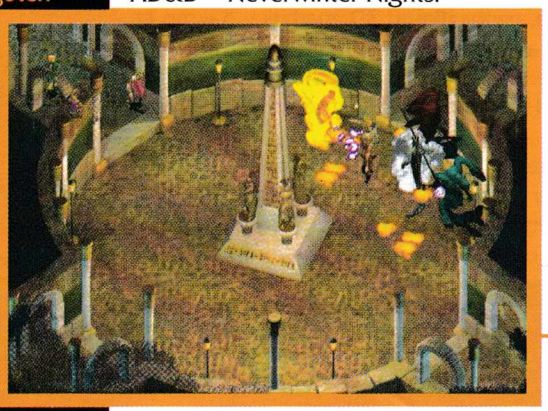
Може би най-интересното от досега обявената информация е, че в Throne of Bhaal героите ви ще могат да достигнат до 40-то ниво на опит. Според официалната информация ограничението на опита в Throne of Bhaal ще е 8 000 000 точки (в Shadows of Amn ограничението е 2 950 000). В Baldur's Gate героите можеха да достигнат между 6-о и 8-о ниво, в зависимост от класа им, а във втората част – някъде около 17-22-о ниво. Това почти двойно увеличение е доста странно, като се има предвид, че досега в AD&D най-високото ниво е 25.

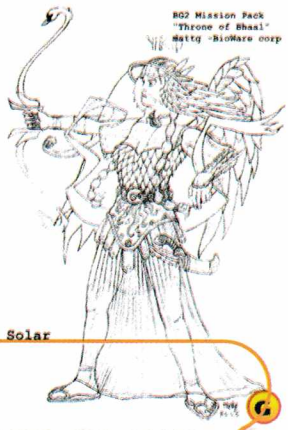
За да могат героите да натрупат толкова опит, ще трябва да се изправят пред много силни противници. Но в Baldur's Gate II се срещнахме с едни от най-силните същества в света на Forgoten Relms – mind flayers, beholders, вампири, дракони, демони и какво ли още не. Този въпрос е решен по-много интересен начин. Според проучване, направено от Bioware, повечето фенове на играта предпочитат битките, където групата герои се изправя срещу също толкова силна група вражески герои. Така че в Throne of Bhaal по-голяма част от битките ще бъдат между вашата и вражеската група. Този тип битки ще са много интересни и ще изискват добра стратегия. Освен това ще предлагат големи награди – опит и магически предмети. Дизайнерите обещават, че като цяло битките ще бъдат интересни и динамични, но и много трудни.

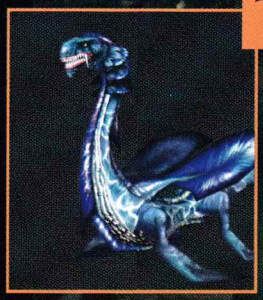
За да се справите със своите врагове, в Throne of Bhaal ще намерите и едни от най-мощните магически предмети и оръжия във Forgoten Relms. На ваше разположение ще бъдат и около 40 нови магии от високо ниво. С тези магии магьосниците и свещениците ще могат да покосяват цели групи от врагове. Очаква се да има и нови умения за останалите класове.

Друга новост ще бъде наличието на нов кит. В Shadows of Amn магьосниците бяха разделени само според специалните магически училища (общо 8 на брой). Вече е добавен и нов кит – Wild Mage (див магьосник). Това са магьосници, които притежават огромна сила, но не могат да я контролират. Постепенно те ще могат да се научат да подтискат силите си и даже да ги насочват към определена цел. В Throne of Bhaal ще бъде добавен и ново NPC, което ще можете да присъедините към вас. Предполага се че новото NPC ще е Wild Mage.

Можем да очакваме много силна история. Като прибавим нейните 40 игрови часа към Shadows of Amn се получават около 300 часа игра с възможност за преиграване. Все пак Baldur's Gate използва остаряваща технология. Затова Bioware са решили да приключат историята на Baldur's Gate. Но приключения във Forgoten Relms ще продължава да има. Всички очакваме с нетърпение и първата изцяло 3D игра по AD&D – Neverwinter Nights.







Summoner

Volition

Оценки:

Графика	7
Звук	7
Музика	7
Оригиналност	8
Удоволствие	7

Минимални изисквания:
Pentium II или K6-2 400 MHz;
3D графична карта с 8Мбайта видео памет;
64 Мбайта памет;
звукова карта, поддържаща Direct X;
4-скоростно CD ROM устройство;
800 Мбайта свободно дисково пространство;
Windows 95/98/ME with DirectX 8

Тествано на:
Intel Pentium III 600MHz;
Nvidia GeForce 2MX;
128 Мбайта памет;
Creative Sound Blaster Live! 1024;
Windows 98

Боян Иванов

През последните няколко години на пазара започнаха да излизат все по-добри и по-добри игри. Появиха се нови компании (Black Isle, Ion Storm, Digital Anvil и много други), а някои стари отново излязоха на сцената. Фирмите престанаха да правят еднообразни 3D екшъни и стратегии в реално време и започнаха да разработват нови идеи, появиха се много нови видове игри. Бързото развитие на компютърните технологии промени облика на игрите – 3D графика, 3D звук, EAX и т.н. Помня времето, когато се възхищавахме на Doom и Dune 2, които са на светлинни години в сравнение със съвременните игри като Quake 3, Unreal: Tournament, Ground Control и т.н. Но може би най-важното събитие през последните години според мен е завръщането на ролевите игри. Като голям фен на RPG-тата съм много щастлив от този развой на събитията и за пореден път ще ви представя една от най-новите ролеви игри – Summoner.

Summoner е разработена от не много известната компания Volition – фирмата, създала космическия симулатор Descent to Freespace, както и неговото продължение. Макар и да не са сред любимите ми игри, трябва да призная, че Freespace 1 и 2 са наистина добри. Този път Volition са решили да се пробват в RPG жанра. Това доста ме изненада, имайки предвид, че по-голяма част от ролевите игри се разработват и разпространяват предимно от Interplay, Black Isle и Bioware.

Някои от вас може би вече са се запознали с версията на Summoner за конзола. За тези, които не са имали такава възможност, с две думи – това е RPG игра, в която поемате управлението на до пет герои, като Summoner е една от засега не многото чисти ролеви игри, използващи 3D графика. Както се вижда от илюстрациите, изгледът е изометричен (third-person) – т.е. камерата е разположена над героя (героите) ви. Но да почнем, както подобава, от самото начало:

Главният герой е един млад селянин на име Joseph, който носи белега на summoner (идва от глагола to summon – призовавам). Преди девет години, когато той е бил още малко дете, родното му селото било нападнато от бандити. За да спаси дома си, Joseph призовава демон, но още неовладял силите си на summoner, той не може да го контролира. Заедно с бандитите демонът избива почти цялото село. Нашият герой бива прокуден от родния си дом, среща вагабонта Yago, който започва да го обучава как да използва силите си. И така двамата пристигат в друго селие – Musad. Joseph, потънал в мъка и вина за случилото се, хвърля пръстена, който е използвал, за да призове демона, в кладенеца на селото и се заклева никога повече да не призовава. Той остава да живее в Musad, а Yago напуска селото и продължава по своя път. Сега, след девет години отново голяма беда сполита нашия герой – новият му дом е нападнат, но този път не от бандити, а от войниците на императора на Murod, които търсят момчето с белега. И така – играта започва.

Влизайки в ролята на Joseph, вие трябва да избягате от войниците и да намерите Yago. Напускайки за втори път дома си, се отправяте към големия град Lenele, където с помощта на крадлата Flece успявате да откриете стария си учител. Той ви разказва пророчество, според което summoner-ът ще сложи край на династията на Императора на Murod. Yago ви дава един от пръстените за призоваване (rings of summoning) и ви изпраща да намерите другите три, с чиято помощ ще успеете да победите императора.

Но стига съм ви развалял удоволствието, като ви разкривам **историята**. Тя наистина е много интересна, но за съжаление е изцяло линейна. Няма да можете по никакъв начин да повлияете на развоя на събитията и в повечето случаи има само единединствен начин да изпълните дадена задача. Разбира се, освен основните ви задачи (main quests), ще имате и странични задачи (side quests), но и при тях нещата не стоят много по-добре. Като количество страничните куестове са много, но голяма част от тях просто ви разкарват насам-натам из картата, за да свършите някоя дребна работа. Имайки предвид бавното зареждане на терените, тези задачи повечето пъти са доста досадни. Друга голяма част от куестовете не ви изпращат на точно определено място, а докато обикаляте из картата на света, можете случайно да попаднете на това, което търсите, и да изпълните задачата. Като цяло голяма част от страничните задачи в играта са скучни и не много добре направени, но все пак има и някои интересни куестове.

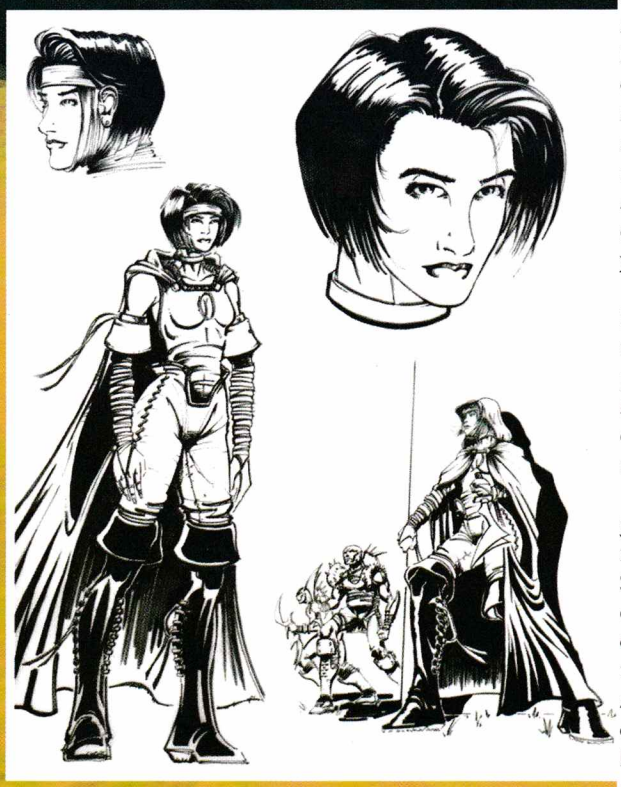
Както казах, в Summoner ще можете да управлявате **до 5 герои**. Освен Joseph и Flece, към вас ще се присъединят и магьосничката Rosalind и войнът Jekhar. Те няма да са през цялото време с вас, понякога ще трябва да играете само с Joseph или Flece. Петото място за герой се заема от призованото от вас същество. Общо в играта има над десет същества, които можете да призовете. Това става с помощта на пръстените за призоваване, които са общо четири на брой: пръстен на тъмнината, пръстен на светлината, пръстен на огъня и пръстен на камъка. Всеки от пръстените призовава различни същества, като натрупаният от тях опит се прехвърля на пръстена. Колкото повече опит има пръстенът, толкова по-силни стават и съществата, които призовавате. Също така с натрупване на опит пръстените дават възможност за призоваване и на други видове същества. Имайте предвид, че когато призовавате някое същество, жизнените му точки се вадят от тези на героя ви и той става по-лесна жертва.

Да се върнем на героите, те също трупат опит, но за разлика от повечето ролеви игри, в Summoner всички герои минават ниво на едно и също количество точки опит. Това изглежда малко нереалистично – едва ли един боец се учи толкова бързо, колкото един магьосник, но това явно е направено с цел спазване на някакъв баланс в играта. Когато героят мине ниво, той получава определен брой точки, които може да разпредели между уменията си. Тези умения включват боравене с различни оръжия, магически дисциплини, други бойни умения (париране и избягване на удари, прицелен удар, бутане на противници и много други), както и някои специални за всеки герой умения. Преминавайки от ниво на ниво, героите получават и нови умения, така че към края на играта героите ще имат значително повече умения, отколкото в началото. Joseph постепенно ще се научи да използва всички видове оръжия и ще получи всички магически дисциплини. Той също така притежава и умението summon, което определя с каква скорост ще трупат опит пръстените. Flece получава типичните умения за крадец – разбиване на ключалки, криене в сенките, промъкване, backstab (намушкване в гърба), както и умение да разпознава магически предмети. Rosalind и Jekhar получават типичните умения за магьосник и боец.

Стигнахме и до **битките**, типични за ролевите игри. Ще се биете с малко на брой, но силни противници. Често се случва двама-трима герои да налагат един противник. Това няма да се хареса на феновете на екшън игрите, но все пак в RPG игрите основната цел не е да избиваш всичко наред. Най-интересна новост в Summoner е наличието на тъй наречените chain attacks (верижни атаки). Когато се биете с противник, при удар над героя ви се появява иконка, изобразяваща верига. Ако натиснете втория бутон на мишката навреме, героят прави втора атака. Това се повтаря, докато не успеете да направите следваща верижна атака. Има много на брой верижни удари, като някои от тях даже са магии, например chain silance, chain blind и т.н. Когато правите верижните удари само с втория бутон на мишката, героят ви прави произволна атака. Можете да нагласите четири от атаките на бутоните Ctrl, Alt, Tab и Shift, така че комбинация от един от тези бутони и втория бутон на мишката да „правят" точно определен удар. Така битките са доста по-интересни и динамични. Опцията за пауза по време на игра е доста полезна, особено когато искате да направите някоя магия.

Оръжията са разделени в няколко класа, като всеки клас изисква съответното умение. Повечето оръжия изискват още

Summoner



и умението heavy arms (тежки оръжия). Например за да можете да използвате дълъг меч (long sword), трябва да имате 3 точки на heavy arms и 5 точки на умението за боравене с мечове. Всеки герой може да носи и съответен тип броня, която се състои от няколко части. Освен обикновените оръжия, брони и щитове, както подобава в едно RPG, ще намерите и много магически такива. Също така можете да намерите и магически пръстени, като всеки герой може да носи само по два. Инвентарът на групата е общ, а не отделен за всеки герой. Всички предмети, оръжия, брони и т.н. се държат на едно място. Според мен инвентарът е малко неудобен и неприятен.

Магиите са разделени в шест дисциплини – Heal, Dark, Energy, Holy, Fire, Ice. Както при оръжията, за всяка дисциплина има отделно умение, като колкото повече точки сте разпределили на някоя дисциплина, толкова повече магии можете да правите и толкова по-силни стават те. Можете също така да купувате свитъци и книги, с които можете да правите ограничено количество пъти определена магия.

Дойде време да поговорим и за **графиката**. Наистина за една ролева игра тя е доста добра, но все пак със сегашния наплив на пазара от игри с много силна графика, Summoner определено не е нещо забележително. Текстурите са доста бедни и прости, но за сметка на това терените са големи и сложни. Обектите не са на високо ниво, с малки изключения. Оръжията са доста зле нарисувани, а някои изглеждат направо смешно. Моделите на героите и на хората са на средно ниво, но моделите на чудовищата са зле направени. Изключение тук правят съществата, които можете да призовавате – те изглеждат много по-добре, както и някои от войниците на императора. Графичният енджин позволява да се забележи всяка промяна на облеклото и въоръжението на героя ви, но и тези текстури не са много добри. Движенията на героите и на враговете ви са добре анимирани, но анимациите за ударите не са много на брой, което за щастие не прави голямо впечатление.

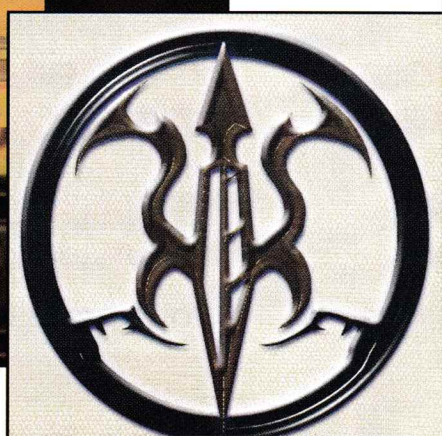
Най-големият плюс на графиката са ефектите при призоваването и при магиите. Те наистина са добри, като единственият проблем при тях се оказва автоматичното позициониране на камерата. Другата силна страна на графиката са огромните терени, които имат много добра архитектура. Градът Lenele е направо огромен, високите кули, големите тронни зали, красивите храмове показват силата на графичния енджин. За съжаление поради големината на нивата и лошите текстури се появяват много проблеми с мъглата. В играта има доста китайски и японски мотиви – войниците на императора изглеждат като самураи и използват типичните китайски и японски оръжия – катана, но-даши, нагината, даито и т.н. Също има много типично средновековни японски сгради.

Музиката е много добра, макар и да не е нещо изключително. Тя се вписва доста добре в повечето случаи в играта. Звуковите ефекти не са нищо забележително. Има и много анимации по време на играта. Макар и прости, те са добре направени и приятни за окото.

Интерфейсът на Summoner е сравнително удобен. Бутони, поставени в долната част на екрана, отварят екрани с характеристиките, меню с магиите, меню с уменията и инвентара на героя, журнал на куестовете и един бутон за вадене/прибиране на оръжието. Журналът е разделен на три части: една за основните куестове, една за страничните куестове и една за описание на съответния куест. В журнала обаче се записва много малко информация за задачата и това го прави не много полезен. В долния десен ъгъл има шест празни места, където можете да поставите шест магии и/или умения. Това улеснява доста играта, защото не е нужно да отваряте менютата за магиите и уменията всеки път. Освен това в долния ляв ъгъл има три бутона – един за отваряне на екрана с картата, един за отделяне на героя от групата (т.е. групата няма да ви следва, когато ходите) и един бутон за извикване на основното меню. Тук искам да спомена и няколко думи за пътуването из света – това става на една карта на света, по-която Joseph се разхожда, като от време на време, докато пътувате, ще се срещате с врагове, подобно на random encounters във Fallout и Baldur's Gate.

И накрая искам да кажа, че в играта има доста „бъгове", особено с менютата и камерата, която в повечето случаи е доста неудобна. За щастие Volition пуснаха patch, който оправя доста от проблемите. Силно ви препоръчвам да го сложите. Играта зарежда сравнително бавно, което е доста неприятно в повечето случаи.

Summoner е една добра ролева игра, но според мен, ако хората от Volition се бяха потрудили още малко, можеха да направят една много по-добра игра. Надявам се при евентуално продължение на играта повечето лоши страни да бъдат поправени. И все пак Summoner си остава една забавна игра и я препоръчвам на феновете на RPG-та.



SETTLERS 4

Оценки

Графика	10
Gameplay	8
Звук и музика	8
Оригиналност	7
Удоволствие	10

Минимални изисквания

Процесор: Pentium на 166 MHz
Памет: 32 Мбайта
Дисково пространство: 520Мбайта
Видеопамет: 8 Мбайта

Blue Byte

Иван Димитров

Едва ли има фен на компютърните игри, който да не е чувал за великата Settlers и да не е замръквал с играещите по екрана на монитора му малки весели човечета, да не ги е ругал за ограничените им интелектуални способности или да не се е смял от все сърце на техните постъпки. Първата ѝ част (позната също и като Serf City: Life is Feudal) излезе още през 1994 г., когато развлекателната компютърна индустрия бе в началото на възхода си и за отрицателно време се сдоби с хиляди свои почитатели. Играта беше взривоопасна смес от симулация и стратегия в реално време, която впоследствие оказа огромно влияние при формирането на RTS жанра. И сега в новото хилядолетие, седем години по-късно, хората от Blue Byte ни връщат отново в онзи магически свят на Settlers с четвърта част на играта.

Основната идея от първата версия на Settlers се е запазила и тук, а именно строеж на множество сгради и съоръжения и трупане на войска, с която трябва да унищожите противника си в дадения регион. Чрез кулите и крепостите вие разширявате границите си, като завземате нови територии. Те служат и като защитни постове срещу противникова атака. Каменоломните, дървосекачниците и дъскорезниците ви снабдяват с основните строителни суровини – камъни и дъски. С тях изграждате ферми, мелници, пекарни, кланици и други обекти за производство на храна за миньорите. Те от своя страна добиват желязна и златна руда, въглища и сяра. Получените суровини ви служат за производство на сечива, оръжия, кораби и машини, както и за наемане на висококвалифицирани военни кадри, които пък са от изключителна важност за успешното превземане на вражеската територия. Казано с няколко думи – цялата икономика има една дървовидна структура, с която трябва да се съобразявате, за да успеете да постигнете целта си. И не бива да пренебрегвате врага, който непрекъснато точи зъби и събира армия, за да ви дойде на гости в най-неудобния за вас момент и да ви елеминира.

Расите са четири – римляни, викинги, маи и тъмното племе (the dark tribe). Първите три са игрални, а четвъртата неигрална (за нея ще стане въпрос малко по-долу).

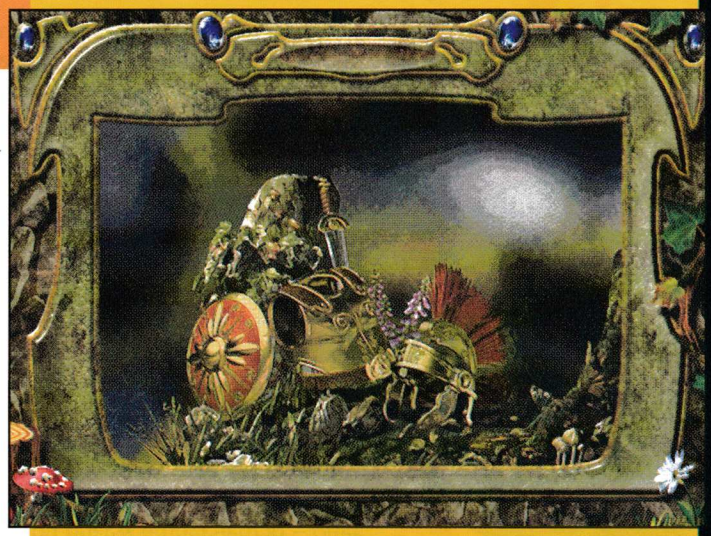
Играта е разделена на две кампании. В първата имате възможност да изпълните по 3 мисии с всяка една от игралните раси, като съответно ще трябва да победите едната, после другата, а накрая и двете противникови страни наведнъж. Аз лично така и не изиграх всички мисии. В един момент ми писна да трепя обикновени врагове и затова се впуснах във втората кампания, която, сигурен съм, ще ви хареса много повече от първата. За какво става въпрос? На Земята се е появил нов, страховит враг, готов на всичко, за да превърне планетата в пустош – тъмното племе, предвождано от Marbus – богът, изгонен от Рая заради това, че се възпротивил на останалите богове. Той използва странна субстанция, носеща името Shadow-weed, която превръща растенията в слузеста лепкава материя. И докато трите раси продължават да водят по между си войни, плошите от мрачна земя се увеличават застрашително с всеки изминал ден. Тъмното племе не ги използва за заселване както правят народите, а за плантации за странните си гъби, които са източник на силата на Marbus. Честта да се справите със зловещата напаст в рамките на 12 последователни мисии, както винаги се пада на вас.

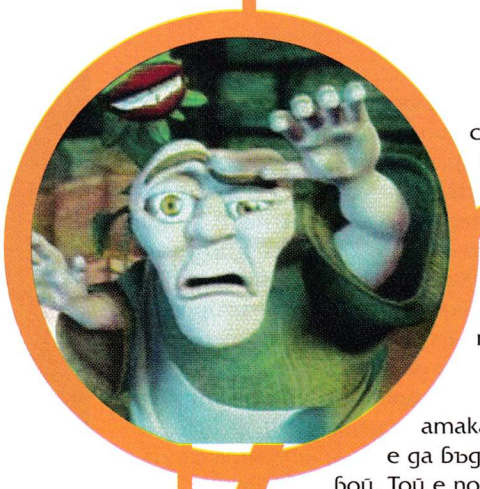
И така, след като вече споменах за кампаниите, идва ред на геймплея. До известна степен Settlers 4 наподобява предишната част и на мнозина от вас може да се стори, че е просто нейно разширение. Досадните пътища и знамена са махнати, поради което просто ще трябва да заделяте определена бройка от свободните си човечета за носачи (колкото повече са те, толкова по-бързо се пренасят различните видове материали, а това респективно повишава ефективността на икономиката ви). Е, все пак по някое време ще видите как по понатоварените артерии бавно ще се оформят каменни пътеки, които обаче са по-скоро ефект към играта, отколкото важна особеност.

Сградите на трите раси са доста (да не кажа напълно) идентични като приложение в играта. Изображенията им се различават, но например една дъскорезница (каквато и да е тя) винаги ще си бъде такава и ще реже дървените трупи на дъски. Това между другото е доста добро решение от страна на разработчиците, защото вляво в панела за строеж сградите са подредени по един и същи начин, а имената им са аналогични за всяка една от расите. Това много улеснява играта, защото тя се базира най-вече на строежа на купища производствени сгради. Естествено, има някои дребни разлики, които допринасят за разнообразяването на стереотипната система. Пример за това е фермата за животни – при римляните в нея се отглеждат овце, а при викингите – прасета. Или пък докато римляните принасят в дар на боговете произведеното от тях вино (какъв прахоснически начин на оползотворяване на живителната течност), маите и викингите ползват за целта текила и медовина.

Сред специалистите ще откриете геолози, пионери, крадци, саботьори (само при игра в мрежа) и градинари. Последните са от голямо значение при борбата ви с тъмното племе. Тяхната основна задача е да облагородяват мрачната земя, която са оставили след себе си Marbus и компания. По този начин неизползваемият терен лесно може да бъде превърнат в плодородна почва, от която да извлечете повече ползи. Освен това градинарите са единствената ви единица, способна да разрушава постройките на тъмното племе и да унищожава гнусните им гъби. Но не е много удачно да ги пращате сами да изпълняват задачите си, защото те не могат да се защитават и биха станали лесна жертва за врага. Затова ще трябва да разчитате на армията си, на която в играта е отредена много важна роля.

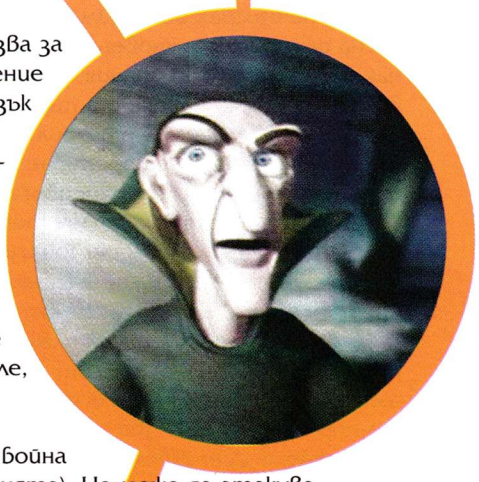
Имате избор от четири вида военни сили – squad leader, swordsman, bowman и една специална част. Първите три са стандартни (но с различни sprit-ове за всяка раса), докато последната е специфична за отделните народи. Всяка единица има някакъв ранг, който варира от първо до трето ниво в зависимост от броя златни кюлчета, които сте вложили при наемането ѝ (единствено squad leaderът ви е винаги трето ниво). Според него се определят показателите ѝ и е абсурдно да се надявате един swordsman от първо ниво да успее да победи такъв от второ в самостоятелна битка (стига кръвта на втория да не е „на червено“).





>>Squad leader – силен и добре бронирана командир. За наемането му са нужни меч, броня и три златни кюлчета. При наличието му в дадена група се увеличава моралът на подопечните му воини.

>>Swordsman – единствената войскова част, която може да атакува вражески военни постове (кули или крепости). Ако нашите хора се справят с противника, един воен окупира сградата. Поради тази причина при офанзивни действия е хубаво да имате повечко воини от този тип.

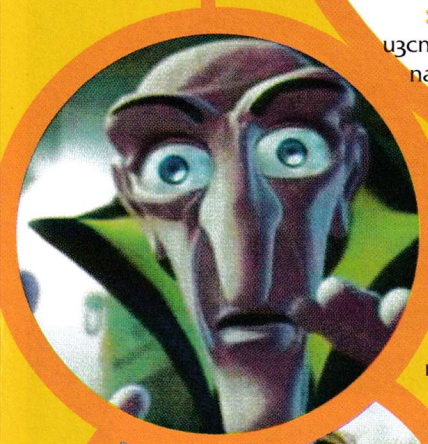


>>Bowman – стрелецът, който се използва за атака от разстояние. Основното му предназначение е да бъде поддържаща единица към отряда ви за близък бой. Той е по-слабо бронирана и нанася по-малко щети на врага. Може да се ползва за окупиране на кули и крепости, като автоматично заема позицията на върха на сградата, откъдето обсипва приближилите се вражески части със стрели и камъни.

>>Medic – част, която притежават единствено римлянините. Основното ѝ приложение е за лекуване на ранените на бойното поле. Представлява мобилен вариант на знахаря. Въоръжава се с меч и ако се наложи, по време на битка може да влезе в някое меле, но е много слаб в сравнение със swordsman частите ви.

>>Axe warrior – специалитет на викингите. Въоръжава се с бойна брадва. Предимството му е в увеличената сила (за сметка на бронята). Не може да атакува противниковите военни постове и да ги окупира.

>>Blowgun warrior – с него разполагат само маите. Въоръжава се с тръбичка за изстрелване на отровни стрелички. При поразяване на противника отровата го парализира за кратко време, за да го направи лесна жертва за вашите swordsman части. Нанася много малки щети.



Подобно на Settlers 3, тук отново ще имате на разположение магьосници и бойни машини. Първите, естествено, правят магии. За изричането им обаче е нужна манна, която преди това трябва да сте получили от боговете, след като сте им принесли дар в малките храмове. Имате на разположение осем магии. От тях бих споменал няколко доста ефективни – banish foe, punish bowmen, promotion, protective shield, Jupiter's lightning bolt, convert barbarians и може би shortcut, която притежават всички раси. Ще се спра само на имената. По време на играта ще разберете за какво става въпрос. Иначе казано – останалите магии почти не струват и няма смисъл да харчите манната си за тях. Но да не си помислите, че от магии няма полза? Само нападнете противника си, и ще видите как той няма да се поколебае да изразходва цялата си събрана манна, за да направи няколко от гореспоменатите магии и да подсили хората си. Току-виж, ви разгромил.

Бойните машини за съжаление се оказаха почти безполезни. Всяка една от расите има на разположение по една такава, но аз самият не видях смисъл да харча ресурси за построяването ѝ, когато за същата стойност грубо можех да си построя 4 swordsmen-а от трето ниво. Освен това катапултът и огнехвъргачката се нуждаеха от муниции, а чукът на Тор харчеше от манната ми, и то когато бракмата ми се реши да стреля. Иначе и досега не знам защо машините работеха с избирателна пропускливост и понякога не стреляха по врага. А и не се надявайте да можете да ги прекарате през гъста гора или да ги транспортирате с кораб. При първия вариант те или ще спрат някъде по пътя, или въобще няма да се насочат към целта. А след като ги свалите от транспортния кораб, вие губите контрола над тях и макар индикацията да сочи, че са активни, не можете да ги мръднете накъдето и да било.

За графиката на Settlers 4 могат да се кажат само добри думи. Няма как да не забележите колко цветен и разнообразен е светът около вас. Сградите и единиците са напълно специфични за отделните народи. Теренът включва малки долчинки, хълмчета и високи планини с непроходими снежни шапки. Картите са пълни с животни, дървета и всякакви допълнителни елементи. Авторите са обърнали специално внимание и на мрачните земи, чийто зловещ изглед няма как да не хване окото ви. Там ще откриете какви ли не скелети, руини и куп други страхотии. Графичната система поддържа разделителна способност до 1280x1024 точки дори и

при по-слабички машини. Въпреки това аз ви препоръчвам да играете в режим 1024x768 точки, защото така ще разполагате с пълните показатели на менюто вляво и ако ви се наложи, не е проблем да използвате опцията zoom, за да намалите или увеличите кадъра. Колкото до филмчетата – те са бомба. Този път са изпипани много по-добре. Истинска радост за окото.

Звукът и музиката също са на добро ниво. Чувате шума на морето, свистенето на вятъра в пустините, звъна на наковалните, строежа на сградите. Музикалните парчетата са дело на Хайко Рутман, който си е свършил работата напълно професионално. Мелодиите при всеки един народ включват съответните фолклорни елементи и са в синхрон с определени моменти от играта. Така лесно можете да разберете кога наближава враг (много полезен трик, особено когато компютърът ви съобщава, че сте били нападнати, едва след като противникът превземе някоя от крепостите ви). Иначе идва момент, в който музиката писва дотам, че започва да изнервя. Поради тази причина разработчиците са предвидили възможност да пускате свои песни. Само трябва да копирате mp3 файловете си в поддиректория user в директорията с музиката и да активирате опцията в менюто.

Играта в мрежа както винаги не е от най-успешните решения. Несъмнено мнозина от вас си спомнят как в първата част трябваше да се играе на един компютър с две мишки и екранът се разделяше на две. Тук нещата, разбира се, не са така. Settlers 4 може спокойно да се играе по локална мрежа или Интернет. При положение обаче, че ви е нужен поне един час, докато успеете да се развиете до едно добро ниво, а после още толкова, докато изградите силна армия, ще ви е нужно доста търпение. Все пак това не е Age of Empires, която разполагаше с доста по-богата библиотека от военни части и наблягаше повече на екшън елемента.

На проблемите много няма да се спирам. Вече изложих някои от тях, сега продължавам с останалите. Има бъг при save на играта в момента, когато сте победили единия от враговете си. В подобна ситуация, ако излезете от играта и зададете load, Settlers 4 ще ви съобщи, че не може да бъде заредена. Много кофти! При подобна ситуация има само едно решение – заредете по-стара игра и продължете оттам. Иначе, за да избегнете този проблем, никога не унищожавайте всички кули на врага, а си оставете една и се заемете с другите противници (в случай, че искате да зададете save по време на офанзивата си). Въпреки това обаче ви съветвам да имате една запазена игра в мига, когато сте натрупали войска и се готвите да се запътите към врага си. По този начин се презастраховате от всякакви възможни проблеми (като спиране на ток или увисване на компютъра). Има бъг и при смесването на музиката.

Понеже саундът на играта се прелива от една мелодия в друга в отделните региони на картата и моментната ситуация, понякога се случва да се застъпят две мелодии. Последвалата какофония въобще не е приятна. Затова просто включете опцията за избор на музика от потребителя (ако имате някакви парчета в посочената по-горе поддиректория, ще зазвучат те), а после я деактивирайте.

Дотук казах доста думи, които не звучат много добре за Settlers 4. Въпреки това смятам, че тази игра ще ви хареса. Ако си падате по симулациите, в които не се набляга толкова на военния конфликт, тя е точно за вас. Аз много се изкефих (и излях доста нерви), докато я играх. През дългите часове на блуждаене пред монитора (защото една мисия отнема средно 3-4 часа) тя ми действаше като електронен наркотик. Докато не изиграех докрай съответната мисия и не наругаех поне сто пъти компютъра за всякакви бъгове и глупости, нямах никаква мира. И сега (01:04 часа), когато навън е вече тъмно като в рог и наоколо се разнася музика от последния албум на The Offspring (и по-точно парчето „Million Miles Away"), вече се готвя за кратък сън. Settlers 4 ми костваше доста изморителни часове игра и къртовски труд по написването на статията, но си заслужаваше.

Една малка перла в необятното море на съвременната развлекателна компютърна индустрия – това би трябвало да са последните ми думи, преди изтерзаната ми геймърска душа да намери покой... поне за няколко часа.

Kohan

Time Gate/Strategy First
IMMORTAL SOVEREIGNS

Сергей Ганчев

Оценки

Графика	8
Звук	8
Музика	8
Оригиналност	7
Удоволствие	8

Изисквания:
Pentium II на 300 MHz, 64 Мбайта памет, 3D видеокарта, 150 Мбайта дисково пространство, Windows 9x

Представете си, че някой е взел един голям казан. Смесил е няколко основни компонента: една част StarWars, две – Heroes of Might and Magic, и три и половина – Starcraft. Малко сол на вкус и хоп в печката, докато се получи малка хрупкава коричка. Подобни експерименти винаги са рисковани, шансовете са средно петдесет на петдесет.

Резултатите варират: Може да се получи както 100-процентова боза, така и нещо приятно и забавно. Нещо като Kohan The Immortal Sovereigns – малка симпатична стратегия с приятна атмосфера и качествено изпълнение.

Бойни единици

Бойните единиците в Kohan са разнообразни. Разполага се с няколко вида пехота. Конници с различни възможности, стрелци и създания с особени поръчения. Последните представляват сравнително голяма група – от магьосници през демони до скаути. Единиците се произвеждат в градовете или селата, както различните места продуцират различни класове. Основните разлики са в специалните създания. Войниците, а и всички останали човечета не могат да се използват поединично. В играта всичко е разпределено на малки групи. В основата им се намират четири създания от един тип. Магьосниците и тем подобните не могат да се използват в тези части на екипите. За тях е запазено специално място – всяка от компаниите има по

Историята

Историята на играта до голяма степен напомня на мътилката от Епизод I на Междузвездни войни: някога в едно щастливо минало Създателят сътворил един перфектен свят. Но Вселената винаги се е стремяла към принципите на термодинамиката и особено към онази част с максималния безпорядък. Тъй че много скоро каруцата се натъкнала на камъчето, което успяло да я преобърне. Прекрасният нов свят бил погълнат от невиждан ужас. Жителите му – полубезсмъртни създания слезли временно от сцената. Но минали години и земите били отново заселени от хора. Дошло време да се възроди забравената слава. В това начинание безсмъртните помагали на човеците. Но част от тях се отдали на тъмната страна на силата. Настанал часът на последната битка.

Действието

Kohan е една от най-добрите RTS, които съм виждал. Действието е страхотно. Непрекъснато се появяват все нови и нови проблеми. Човек много трудно би скучал, ако се захване с тази игра. Веднъж попаднах в една доста заплетена схватка и така и не разбрах кога е станало пет и половина (сутринта). Системата на поддръжка на единиците в играта е нещо, което също не съм виждал преди. Мога само да кажа, че ми хареса страшно много. Градовете и селата, които притежавате, осигуряват определен обхват на доставки. Когато бойна група се намира в пределите на полето, получава припаси и автоматично възстановява числеността си. Не се налага непрекъснато да строите и да отглеждате войници. Когато силите им започват да се изчерпват, ги пращате до най-близкия град. След няколко минути всички са възстановени и готови за бой.

два слота за поддържащ персонал. По принцип начело на групата застава капитан – конник с много добри показатели. При наличие на свободни герои можете да го заместите с някои от тях. Група с безсмъртен начело е значително по-боеспособна от останалите.

Едно от най-важните неща в играта е правилното подреждане на войсковия състав. Конен отряд с два демона и герой може наистина да направи чудеса. Отрядите имат определени изисквания и взимат част от материалните приходи на държавата. Количеството на бойните отделения е ограничено и зависи от броя на наличните села и градове.

Герои

Героите в играта са представители на безсмъртна раса, изпаднала в забвение. На пръв поглед напомнят хора, но притежават някои значителни предимства. На първо място са много по-боеспособни и силни. Моралът им не пада почти никога. Ако бъдат убити в сражение, се прераждат в някои от градовете. Героите се откриват сравнително лесно. В началото на играта се разполага с един, а в последствие се присъединяват още. Безсмъртните могат да бъдат привикани и с помощта на специални медальони. Събуждане на герой струва само 50 златни монети.

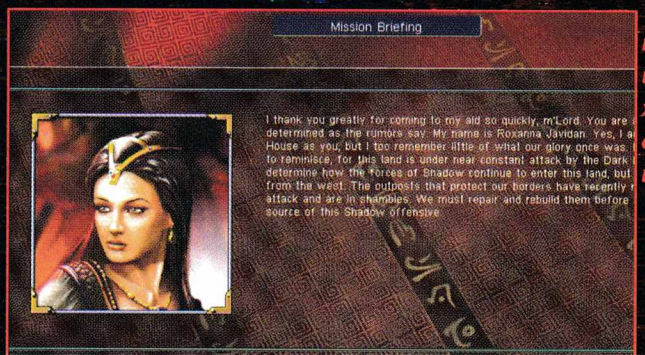
Градове и села

Градовете и селата са от основно значение в Kohan. Територията, която обхващат, е от първостепенно значение. До голяма степен моделът, по който са изградени, е взет от Heroes of Might and Magic. От строежа на отделните компоненти до ъпгрейдването – всичко е познато и лесно за изпълнение. Ресурсите в Kohan са няколко вида: желязо, камък, дърво, злато и манна. Повечето не се намират под път и над път, а някои от сградите точат наистина здраво. Или с други думи казано – поселенията трябва да се развиват внимателно. Ако някой от ресурсите започва да свети в червено, има недостиг и част от златото на съответния град отива за погасяване на нуждите. При желание играчът може сам да си строи градове. Единственото нещо, от което има нужда, е малко чисто пространство и групичка заселници. Един нов град винаги е добра идея, но може да донесе и страшно много неприятности. Ако играчът иска единствено да увеличи обхвата на доставките, може да построи стражеви пост. Защитата на поселенията е дело на самите поселения. Във всяко едно от тях е разположен малък гарнизон. Броят на хората в него зависи от големината на града и ъпгрейда на някои от сградите. Населените места могат да бъдат завземани. Единственото нещо, от което има нужда, е атакуващата група да сведе защитните сили на обсадените до минимум. За съжаление при повечето обсади основните постройки на градовете се губят.

Изпълнение

За техническото изпълнение на стратегията могат да се кажат само добри думи. Графиките и озвучаването са приятни и леки за преглъщане. Като недостатък може да се спомене само, че играта иска разделителна способност от 1024x768 пиксела. При наличие на достатъчно памет и хубава видеокарта Kohan върви без проблеми. Дори при масови мелета много трудно ще се забележи някаква промяна в качеството. Менютата изглеждат многобройни, но са лесни за възприемане. Контролът не се различава по нищо от всяка средностатистическа стратегия.

С две думи играта е приятна! Макар че не носи чертите на някой революционен хит, всичко в играта е прекрасна комбинация от най-добрите характеристики на жанра. Бих казал, че като цяло е една от най-сносните стратегии, на които съм играл някога...



TRIBES 2

Dynamix / Sierra

Сергей Ганчев

Оценки

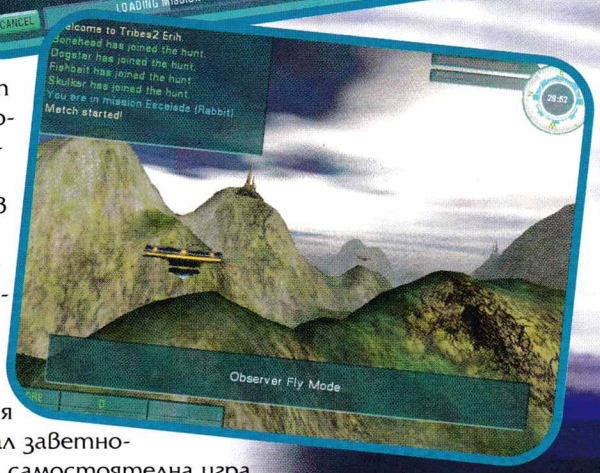
Графика	9
Звук	8
Музика	7
Оригиналност	8
Удоволствие	9

Изисквания:
Pentium II на 300 MHz, 64 Мбайта памет, 531 Мбайта свободно дисково пространство, 16 Мбайта видео памет

Някъде, някъде много далеч в човешкото бъдеще хората са достигнали звездите. Империята им расте не с дни, а с часове. По огромната ѝ граница стотини малки и големи племена водят битка с дивото на вселената. Но те не са сами. От години техните бивши слуги и творения BioDerm са преминали към тъмната страна на силата и водят безконечни схватки с бившите си господари... Това е кратката история на една игра. Играта се казва Tribes 2 и представлява един достатъчно качествен 3D екшън.

Действието

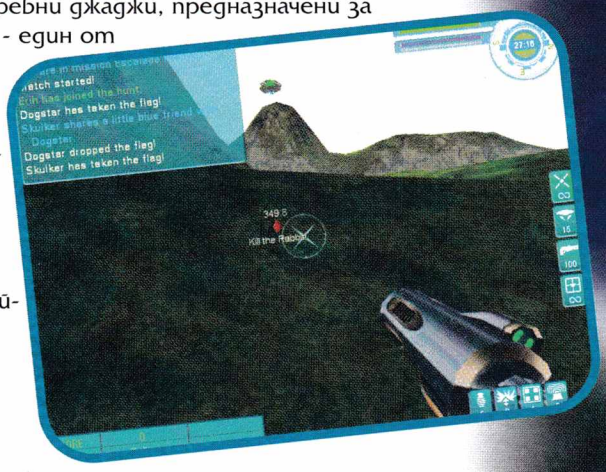
Действието на играта се развива по повърхностите на планети, разхвърляни из цялото космическо пространство. Природата е много разнообразна - от умерени зелени хълмчета до огнени реки от разтопен волфрам. По-голямата част от терените са силно пресечени. А малките хълмчета могат да доведат всеки до екстаз. Тактическите маневри сред зъберите са нещо наистина приятно. Налице е първокачествен 3D екшън в пространство без каквито и да било стени и прегради. Е, подобни игри съществуват, но при тях главно се набляга на тихото промъкване и снайперистките изпълнения. Tribes 2 не е това.



Страните, за които може да се играе, са две. Първата включва някое от човешките племена, втората смъртоносните деца на науката - BioDerm. В основната си част Tribes 2 е отдадена на мултиплейъра. Възможностите за мрежова игра са наистина много. Хубавото е, че винаги всяка от картите може да се включи с необходимото количество ботове. Откриването на жертвоготовен приятел с тричасова дупка в дневния график е напълно ненужно. Различните модели на игра също са много. В основната си част включват едно определено флагче и неговата съдба. Отборната игра е добре застъпена. Самостоятелните изпълнения са малко. Може би най-забавно от тях е Rabbit. В този режим играчът трябва да плени знаме и да бяга колкото се може по-силно. Целта на останалите противници е да заловят флага и да убият досегашния му носител. Колкото по-дълго героят се задържи жив, стиснал заветното парче плат - толкова повече точки получава... В режим на самостоятелна игра Tribes 2 включва само няколко тренировъчни мисии. В основната си част те са наистина полезни. Добре е всеки, захванал се с тази игра, да седне и да си ги изиграе.

Въоръжение

Оръжията в тази игра са големи, опасни и смъртоносни. Повечето причиняват големи поразии на големи разстояния. Ако сте любители на безразборната стрелба в тесни и затворени пространства, по-добре се откажете от тази Tribes. Първо, че стаичките и коридорите са къс. И второ, намерих само едно оръжие, с което беше безопасно да се стреля на близки дистанции. Топовете не се отличават с голямо разнообразие. Повечето разлики са в отношението скорострелност към силата на взрива. Предвидени са и няколко дребни джаджи, предназначени за групова игра. Основната е насочваш лазер - един от играчите набелязва целта, друг я гърми с многостепенна ракета на твърдо гориво. Броните са само три. Първата е лека, бърза и много маневрена. Особено подходяща е за разузнаване и мъкнене на някои от по-далекобойните оръжия. За съжаление издържа на твърде малко бой. Изобщо не се препоръчва за битки и тям подобни начинания. Втората броня е малко по-тежка и е най-



универсална. Препоръчва се за повечето ситуации, в които не знаете какво може да ви падне на главата. Третата арматура е много, ама наистина много тежка. Ако се засилите достатъчно, сигурно ще успете да влезете навсякъде, дори през стената. Само дето скоростните запаси на бронята са толкова малки, че с нея трудно се вдига повече от пет километра в час. Но от друга страна, ако отивате на рицарски турнир или преиграване на битката при Курск, това е вашата най-сигурна защита.

Проблемите с презареждането са разрешени по много забавен начин. Все пак би било доста фалшиво да видите пълнител за гранатомет на дъното на древно и необитаемо езеро, пълно с лава. Но както и да е. Правило ли ви е впечатление положението с амуниициите в повечето холивудски филми? Често срещано явление е великият бял войн да размахва пистолет чудо на времево-пространствения континуум. С един шестзаряден револвер биват избивани наведнъж половин дузина терористи и потрошени пет улични лампи. Патроните обикновено свършват към края на филма, точно когато героят се е изправил пред върховния злодей. Tribes 2 избягва тези малки досадни подробности. На редиица места из картите, близо до постройките, са разхвърляни малки депа за доставки. Те представляват сиви дискове, върху които играчът трябва да стъпи. За по малко от секунда целият арсенал се възстановява. Депата са много чувствителни към вражески нападения и умират лесно. Защитата им е от първостепенно значение. Tribes 2 съдържа и три други допълнения:

Радари, оръдия и др. стационарни помощниии. За разлика от много подобни игри сградите в Tribes 2 са едни от най-верните ви съюзниии. Радарите и отбранителните установки са незаменими при повечето битки. Необходимата им поддръжка е нещо много важно. Оръдията, разположени на входовете на базите, са много мощни. Пряко попадение праща всеки противник във великите ловни полета.

Арсенал от аптечки, батерии и т.н. Победата в някои ситуации е достижима само при правилна и пълна употреба на отделните детайли. В много малко 3D екшъни се използват толкова много предмети, които пряко не причиняват никакви сериозни наранявания.

Комплект от бойни машинарии. Списъкът е малък, но е запълнен с разнообразни неща. Присъства танк, тежка транспортна платформа, разузнавателно скутерче, изтребител и др. Те са добре въоръжени и предназначени за повече от един човек. Например танкът има място за пилот и бордови стрелец. Ползата от бронираните и въоръжени до зъби произведения на човешката цивилизация е голяма. Понякога противниковите бази се намират на десетина километра, а и винаги е по-добре да отидете в атака с танк вместо пеша. Управлението на летящите и наземно придвижващи се машини е подобно на управлението на самия

ТОМБОЛА

Специално за читателите на TopGames екипът, създал настолната игра „Здрач над Ендивал" (Вж. Computer 05/2001) осигури един брой от нея като награда в тази томбола. Правилата за участие са прости. Изрязвате талона. Попълвате личните си данни и отговаряте на анкетата. Изпращате талона в пощенски плик на адреса на сп.Computer – 1504 София, ул. „Панайот Волов" Nr. 11, New Technik Publishing Ltd., за томболата на Top Games.

Талоните с непопълнени данни няма да бъдат включени в тегленето на наградата. Спечелилият ще бъде известен по електроната поща или телефона, посочени на талона.

Побързайте. Срокът е 30 юли. Успех!

ДАННИ ЗА УЧАСТНИКА

Име/Презиме/Фамилия

Адрес

Телефон/E-mail

играч. Единственото нещо, което не трябва да се пипа, е скокът - в случая той е еквивалент на катапултирането. Лошото е, че контролът е много чувствителен, а машините ужасяващо чупливи. Едно преобръщане върху неподходящ терен разбива цял танк.

Добрата новина е, че запаси от превозни средства съществуват. Обикновено около приятелската база има голяма платформа, от която могат да бъдат „привиквани" избраните машини.

Графиките

Графиките на играта са впрегнали всички възможни цветове. От безкрайната черната през розовото розово до снежното бяло. През по-голяма част от времето действието се развива из полянките и огнените реки на далечни планети. Откритите пространства са приятни, а сградите сравнително еднотипни. Отделните детайли са ясни и при ниско качество на картината. Двигателят е лек и не прави номера. Старо селеронче на 400 с 64RAM ще се справи добре и с най-запечените пукотевини. Единственото, което не разбирам, е защо броните на повечето персонажи са изпъстрени с големи ярки, цветни участъци. Камуфлажът е едно от малкото неща, които отсъстват в тази игра...

Звук

Напоследък в повечето подобни игри звукът е с доста добро качество. Tribes 2 не прави изключение. Стрелбата, подтичването и прочие са си на място. Звуците от изтърваните оръжия, свличащите се тела и стъпчиците в мрака са едни от основните ориентири в ситуацията. За сметка на всичко това музиката си има един основен недостатък - парчетата са твърде малко. Повторението на песничките започва да втръсва адски много някъде след ден и половина игра.

Управлението

По отношение на контрола Tribes 2 е 100-процентов, здрав екшън. Добрата мишка и точната ръка са едни от най-важните неща за оцеляването на всеки герой. Предварително заложената схема на основния контрол (напред, назад, ляво, дясно) е изместена с един клавиш надясно спрямо основната схема - w, s, a, d. За предпочитане е копчетата да бъдат променени веднага. В по-сложни мелета няма да е никак приятно, ако вместо назад подопечният герой изведнъж свърне наляво. В Tribes 2 движението на играча е допълнено с две твърде приятни нещица. Първо - големите наклони в комбинация с шпацията превръщат всяко от управляваните същества в скиор, изкарал поне курс „Б". На хората, които все още тъгуват по неосъществената зима, мога само да кажа, че преживяването е далеч от истината. Но точно тази маневра винаги може да ви спаси от тълпа разгневени конкуренти. Второто допълнение в предвижването е малка реактивна раница. Чудесийката черпи от енергията на бронята. Не може да се използва много дълго, но се презарежда сравнително бързо. Контролът над полета не е много лесен. От една страна, това може да ви достави доста главоболия, но от друга, е наистина полезно. Летящ по твърде неясна траектория противник е просто недостъпна цел.

Като цяло играта е много забавна. Добро, дори много добро действие, съчетано с красиви графики и приятно озвучаване. Приятните мигове са почти гарантирани. Ако харесвате 3D екшъни, намерете си я.

design:bistra@i-space.org

АНКЕТА

Четете ли редовно Top Games?

☐ да ☐ не

Какво е мнението ви за приложението?

☐ супер ☐ средно ниво

☐ добро ☐ лошо

Мислите ли, че на рубриката ѝ липсва нещо и какво според вас е то?

Какви материали бихте искали да съдържа Top Games?

☐ предварителна информация за нови игри ☐ съвети и трикове

☐ тестове ☐ интервюта

☐ решения ☐ други интересни материали